

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, H. (2012). Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 5 Palembang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 9, 1–10. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Amanda, R. A. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda. *Journal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Aqualdo, N., Eriyati, & Indrawati, T. (2012). *Penyeimbangan Lingkungan Akibat Pencemaran Karbon Yang Ditimbulkan Industri Warung Internet di Kota Pekanbaru. Ekonomi*, 20 (September), 1–1
- Asyakur, M., & Puspitadewi, N. (2017). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecenderungan Agresivitas Pada Komunitas Gaming Surabaya. *Psikologi Pendidikan*, 4, 1–6.
- Auliya, M., & Nurwidawati, D. (2015). Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Agresi Pada Siswa Sma Negeri 1 Padangan Bojonegoro. *Character*, 2(3), 1–6.
- BPS, P. (2017). *Badan Pusat Statistik Kota Pekanbaru*. <https://pekanbarukota.bps.go.id/> diperoleh tanggal 03 Februari 2020
- Calles, J. L. (2016). A review on aggressive behaviors. *Journal of Alternative Medicine Research*, 8(4), 379–392.
- Darma, K. K. (2011). *Metodelogi Penelitian Keperawatan: Panduan Melaksanaan Dan Menerapkan Hasil Penelitian*. Jakarta: Trans Info Media.
- Dewi, N. P. A. R., & Susilawati, L. K. P. A. (2016). Hubungan Antara Kecenderungan Pola Asuh Otoriter (Authoritarian Parenting Style) dengan Gejala Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 3(1), 108–116. <https://doi.org/10.24843/jpu.2016.v03.i01.p11>
- Erizka, Martunis, & Abu, B. (2019). Korelasi Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend dengan Keterampilan Sosial Siswa MAN 3 Banda Aceh. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 4(9), 1–7. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Fahlevi, R., Basaria, D., & Yanuar, P. santy. (2019). Penerapan Cognitive Behavioral Art Therapy (CBAT) Untuk Menurunkan Agresivitas Pada Remaja LPKA X. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humoria, Dan Seni*, 3(2), 385–395.
- Fajriyah, K. (2015). Hubungan Antara Frustrasi Dengan Agresivitas Siswa SMP

Negeri 3 Suruh. *Psikologi*, 1–15. <https://doi.org/10.1145/3132847.3132886>

- Fatmawati. (2017). *Hubungan Permainan Video Games (Playstation) dengan Perilaku Agresif Anak dan Remaja di Area Terminal Kabupaten Bulukumba*. *Journal Of Islamic Nursing*, 2(2), 20–29.
- Fatin, F. (2019). Pola Asuh Permisif Ayah dan Perilaku Agresi Remaja. *Indo American Journal of Pharmaceutical Sciences*, 23(3), 6. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1477753>
- Fauzi, D. M. (2019). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Teknik Permainan Simulasi Untuk Mengembangkan Ketangguhan Diri (Resiliensi) Atlet Esport. *Bimbingan Konseling Islam*, 1–13. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.126.1.78>
- Firdiansyah, R. (2019). *Hubungan durasi bermain game online pubg mobile terhadap risik neck pain pada mahasiswa di kota malang*. *Fisioterapi*.
- Fitrotunnisa, windi yuli utami feronika ana. (2017). *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif pada Remaja Kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Muhammadiyah 7 Yogyakarta*. *Ilmu Keperawatan*, 4(1), 9–15.
- Gebriana, A. (2016). Gambaran Tipe Kepribadian Remaja Yang Kecanduan Bermain Game Online Di Warnet Queen Bandung. *Journal Kedokteran*, 1–18.
- Haryanto, Y. (2019). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Mahasiswa Di Yogyakarta*. *Psikologi*, 1–17.
- Haqq, T. A. (2016). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet “A, B, Dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. *Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Hidayat, A. A. (2011). *Metode Penelitian keperawatan dan Teknik Analisa Data*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hidayat, H., Yusri, & Ilyas, A. (2013). Profil Siswa Agresif dan Peranan Guru BK. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 2(November 2012), 120–124.
- Hulukati, W., & Djibran, M. R. (2018). Analisis Tugas Perkembangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo. *Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)*, 2(1), 73. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v2n1.p73-80>
- Indahtiningrum, F. (2013). Hubungan antara Kecanduan Video Game dengan Stres pada Mahasiswa Universitas Surabaya. *Jurnal Ilmiah Universitas Surabaya*, 2(1), 1–17. <http://journal.ubaya.ac.id>
- Jannah, M. (2020). *Efektivitas Layanan Konseling Kelompok Dalam Mengurangi Prilaku Agresif Verbal Siswa Mtsn 2 Pidie*.

- Jiang, Q. (2014). Internet addiction among young people in China: Internet connectedness, online gaming, and academic performance decrement. *Internet Research*, 24(1), 2–20. <https://doi.org/10.1108/IntR-01-2013-0004>
- Kholidiyah, U. (2013). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi*. *Psikologi*, 26(4), 1–37.
- King, B. S. W. (2017). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Dengan Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Siswa Di Mts Muhammadiyah Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2017*.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgrri Yogyakarta. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 3(9), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24176/jkg.v3i1.1120>
- Lestari, M. A. Y. U. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Ilmu Kesehatan*.
- Mama, A. (2017). *Hubungan Antara Adiksi Game Online Bertema Kekerasan dengan Agresivitas Pada Remaja Di Pangkalan Kerinci*. *Psikologi*, 30.
- Musthafa, A. E. (2015). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua Terhadap Perilaku Agresif Anak*. *Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 3(11), 1–13.
- Nada, Y. N. (2019). *Pengaruh pola asuh, konformitas teman sebaya, jenis kelamin, dan usia terhadap agresivitas pada remaja pemain games berkonten kekerasan*. *Psikologi*.
- Nasir, A. M. (2011). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Ni'matuzahroh & Prasetianingrum. (2018). *Observasi : Teori Dan Aplikasi Dalam Psikologi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurussa'adah. (2019). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dengan Agresivitas. *Psikologi*, 7(1), 1–8.
- Oktavian, N., Nurhidayat, S., & Nasriati, R. (2019). Pengaruh Durasi Bermain Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja. *Ilmu Kesehatan*, 3(Mega Oktaviana, Ririn Nasriati, Rika Maya Sari Fakultas Ilmu), 11–24.
- Pitakasari, A. A., Kandar, & Pambudi, A. (2017). *Hubungan Paparan Game Online Berunsur Kekerasan Terhadap Relationship of Online Game Exposure To Violence Towards Aggressive Behavior in Adolescents*. *Keperawatan*, 96–102.

- Prasetia, A., Fauzi, T., & Ramadhani, E. (2019). Pengaruh Lingkungan Terhadap Perilaku Agresif Verbal Siswa Dalam Berkomunikasi. *Enlighten (Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam)*, 2(2), 68–73. <https://doi.org/10.32505/enlighten.v2i2.1351>
- Pratama, Putra Satria Arif. (2017). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online pada Smartphone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung*. 4(1), 9–15.
- Priyatno, D. (2010). *Teknik Mudah Dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian Dengan Spss*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rachmawati, P. (2019). Pengaruh Motivasi Bermain Game Online MmorpG dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja di Tangerang. In *Tazkiya Journal of Psychology* (Vol. 6, Issue 1). <https://doi.org/10.15408/tazkiya.v6i1.11012>
- Rahadi, A. B. (2012). *Studi Deskriptif: Kecenderungan Perilaku Agresi Pada Musisi Heavy Metal Di Yogyakarta*. Psikologi.
- Ramdhani, R. A., & Rinaldi. (2019). *Hubungan Sensation Seeking Dengan Kecanduan Game*. 1– 12.
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2*. Jakarta: Mashka.
- Rondo, A. A. A., Wungouw, H. I. S., & Onibala, F. (2019). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Siswa Di Sma N 2 Ratahan*. *E-Journal Keperawatan (e-Kp)*, 7(1).
- Sari, I. M., & Prajayanti, E. D. (2017). Peningkatan Pengetahuan Siswa Smp Tentang Dampak Negatif Game Online Bagi Kesehatan. *GEMASSIKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 31. <https://doi.org/10.30787/gemassika.v1i1.216>
- Serena, megastia kurnia. (2014). *Pengaruh Kecerdasan Emosi dan Self Control Terhadap Agresivitas Remaja Pengguna Game Online*. Psikologi.
- Setiadi. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Setiawati, O. R., & Gunado, A. (2019). Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Yang Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Malahayatialahayati*, 1(1), 30–34
- Subair, M., Rismawidiawati, & Muslim, A. (2019). *Perilaku Anak Pecandu Game PUBG Berkonten Kekerasan pada Sekolah SD Inpres Laikang Sudiang Makasar*. *Seminar Seri in Humanities and Social Sciences*, 1–22.

- Susantyo, B. (2016). *Faktor-faktor determinan penyebab perilaku agresif remaja di permukiman kumuh di kota bandung*. *Sosio Konsepsia*, 6(01), 1–17.
- Teofanda, R. (2020). *Intensitas Bermain Game Online Mobile Playerunknown's battleground (PUBG) dengan Kecenderungan Agresivitas pada Dewasa Awal*. 21(1), 1–9.
- Tiani, A. (2014). Hubungan Antara Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif di Surakarta. *Psikologi*.
- Trisnawati, J., Nauli, F., & Agrina. (2014). *Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif remaja di smk negeri 2 pekanbaru*. *Jom Psik*, 1(2), 1–9.
- Utomo, A. (2014). *Hubungan antara Bermain Game Online dengan Perilaku Agresif Anak di Surakarta*. *Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 1–23.
- Wibisono, A., & Naryoso, A. (2019). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada*. 1–9.
- Wiguna, G. Y., & Herdiyanto, Y. K. (2018). Coping pada Remaja yang Kecanduan Bermain Game Online. *Jurnal Psikologi Udayana*, 5(2), 450. <https://doi.org/10.24843/jpu.2018.v05.i02.p15>